

# RULES

## Inhalt

- [1 Missionsdesign und Wertung](#)
- [2 Armeeaufbau](#)
- [3 Ablauf vor Spielbeginn](#)
- [4 Gelände](#)
- [5 Zeitspielregeln](#)
- [6 Basegrößen](#)
- [7 Legende](#)
- [ENGLISH VERSION](#)
- [2 Army Composition](#)
- [3 Sequence: Before the game begins](#)
- [4 Terrain](#)
- [5 „Run out the clock“ rules](#)
- [7 Base sizes](#)
- [8 Glossary](#)

## 1 Missionsdesign und Wertung

In der Tabletop Masters Saison 2019 werden Kombinationen aus mehreren Missionen aus dem Regelbuch (RB), dem Chapter Approved 2017 (CA17) und dem Chapter Approved 2018 (CA18) gespielt. Die Spielerinnen und Spieler kämpfen in jedem Turnierspiel in einer *Kombi-Mission* um 12 Turnierpunkte. Turnierpunkte werden durch das Erfüllen bzw. Gewinnen der *Teil-Missionen* erzielt. Eine Kombi-Mission setzt sich immer aus zwei variablen Teil-Missionen und einer dritten gleichbleibenden Teil-Mission zusammen. Die Teil-Missionen werden von dem Spieler oder der Spielerin gewonnen, der oder die durch die jeweils beschriebenen Bedingungen mehr Missionspunkte gesammelt hat. Bei Gleichstand der Missionpunkte werden die Turnierpunkte für die jeweilige Teil-Mission auf beide Seiten aufgeteilt. Am Ende eines eintägigen Turniers (3 Spiele) können also maximal 36 Turnierpunkte gesammelt werden bzw. 60 Turnierpunkte bei einem zweitägigen Turnier (5 Spiele).

Die drei Teil-Missionen werden bezüglich ihrer Wertigkeit in Primär, Sekundär und Tertiär-Mission unterschieden und vergeben folgende Turnierpunktzahlen:

**Primär: 6 Turnierpunkte**

**Sekundär: 4 Turnierpunkte**

**Tertiär: 2 Turnierpunkte**

Tiebreak-Punkte: Als Tie-Breaker wird die Differenz der erzielten Missionspunkte aus allen drei Teil-Missionen herangezogen.

*Beispiel: Am Ende eines Turnierspiels hat Tanja in der primären Teil-Mission 13 Missionspunkte gesammelt und Tom hat 9 Missionspunkte gesammelt. Tanja gewinnt somit die primäre Teil-Mission und erhält 6 Turnierpunkte. In der sekundären Teil-Mission hat Tanja 3 Missionspunkte gesammelt und Tom hat 5 Missionspunkte gesammelt. Tom gewinnt somit die sekundäre Teil-Mission und erhält 4 Turnierpunkte. In der tertiären Teil-Mission hat Tanja 2 Missionspunkte gesammelt, Tom hat ebenso 2 Missionspunkte gesammelt, die tertiäre Teil-Mission ist unentschieden, somit werden die zwei erreichbaren Turnierpunkte auf beide aufgeteilt und Tanja und Tom erhalten jeweils einen Turnierpunkt. Das Spielergebnis lautet: Tanja 7:5 Tom. Als Tie-Breaker erhält Tanja (18-16=) +2*

Tiebreakpunkte und Tom erhält (16-18=) -2 Tiebreakpunkte.

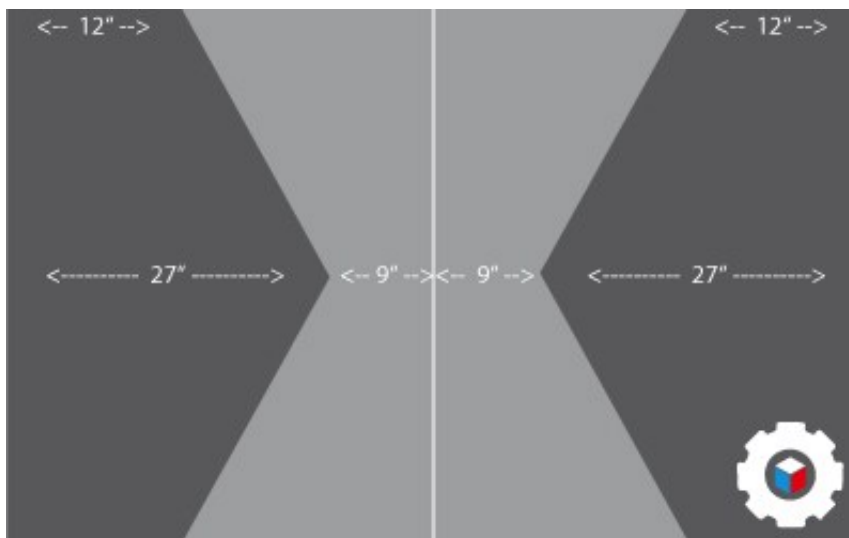
Wir empfehlen den Turnierorganisatoren ihre Zusatzwertungen wie Bemalpunkte oder ähnliches an die Wertungsmatrix der Saison 2019 anzupassen.

### Festlegung der Kombi-Missionen und Aufstellungsarten

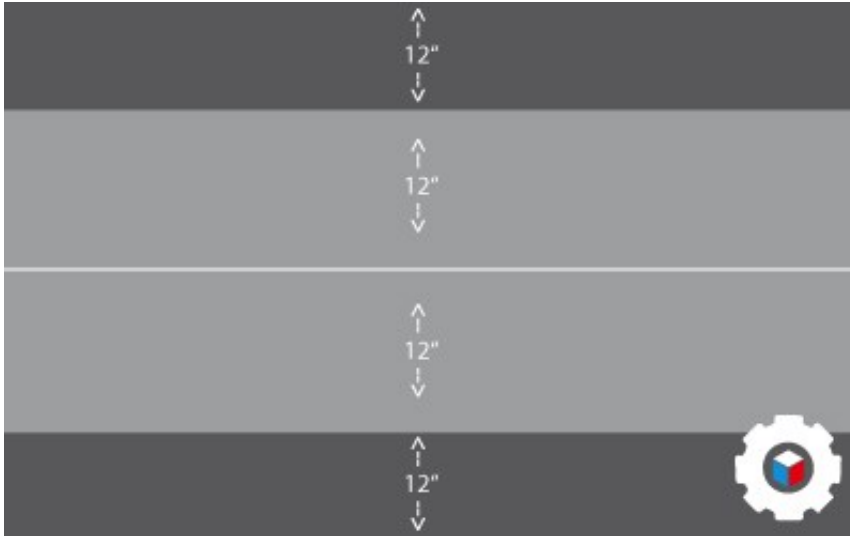
Die Turnierorganisatoren legen vor dem Turnier oder wenn präferiert, vor jeder Runde die Aufstellungsart und die Kombi-Missionen fest. Es muss immer eine Teil-Mission aus Missionspool 1 mit einer Teil-Mission aus Missionspool 2 mit der gleichbleibenden Tertiärmission kombiniert werden. Dabei müssen sich die Teil-Missionen aus den Missionspools 1 und 2 auf einem Turnier in ihrer Wertigkeit (primär und sekundär) abwechseln. Die Turnierorganisatoren können entscheiden, aus welchem Missionspool im ersten Spiel die Primärmission ist. Doppelungen der Aufstellungsarten und der Teil-Missionen sollten wenn möglich vermieden werden, sind aber erlaubt. Die Festlegung der Kombi-Missionen kann entsprechend dieser Richtlinien auch randomisiert geschehen. Weiter unten sind 5 Kombi-Missionen als *Empfehlungen* für Turnierorganisatoren zu finden.

Folgende Aufstellungsarten (RB, S.216-217) werden auf Tabletopmastersturnieren gespielt:

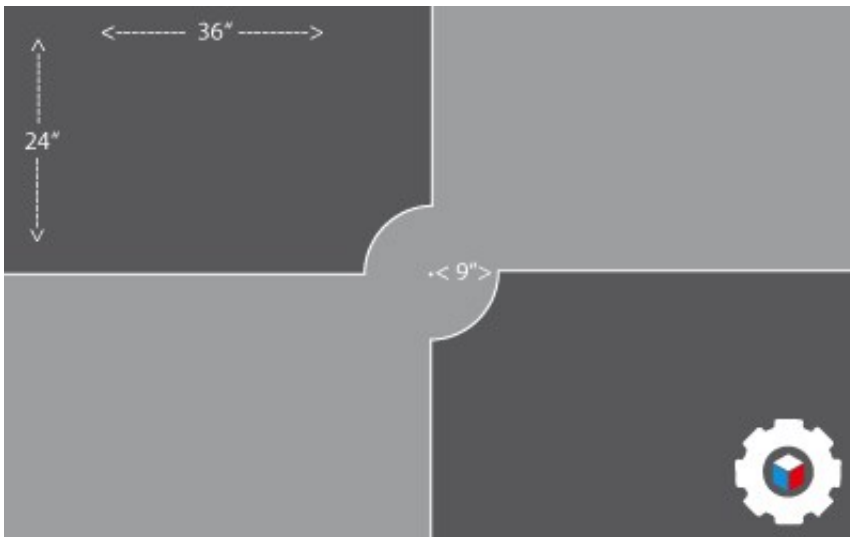
#### 1. Spearhead Assault / Speerspitze



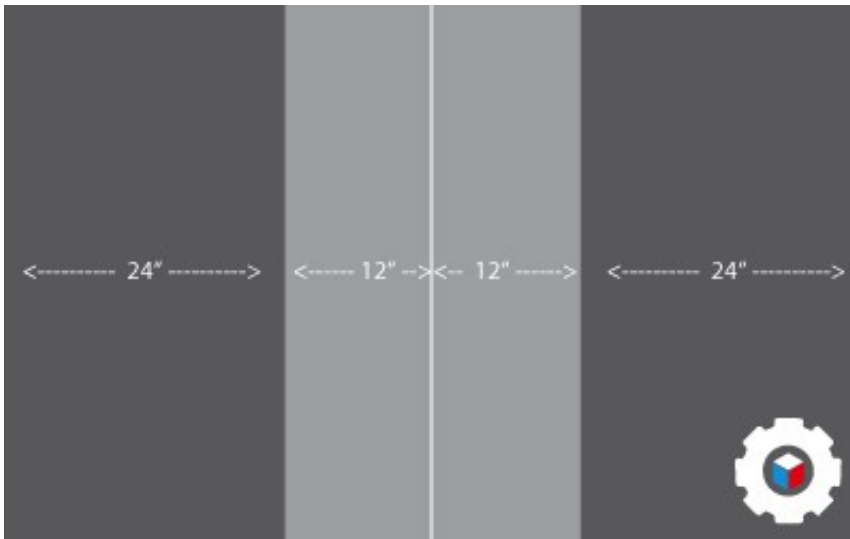
#### 2. Dawn of War / Aufmarsch



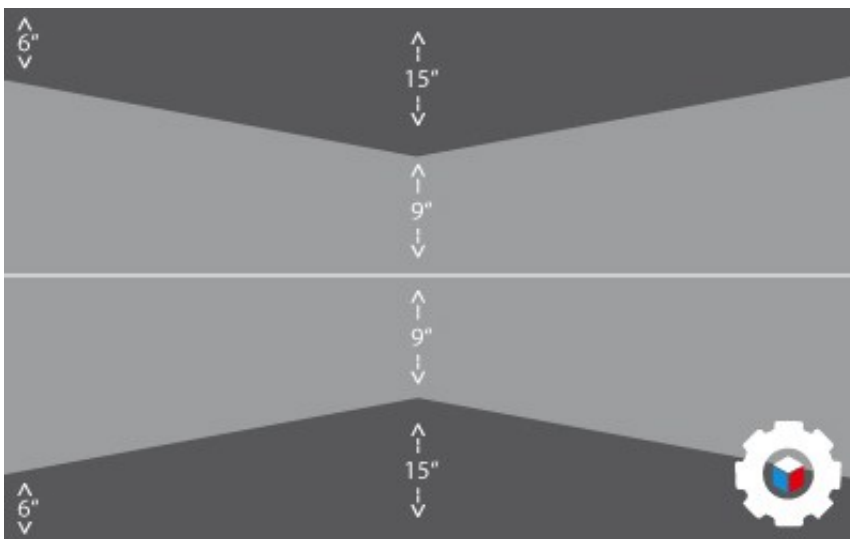
### 3. Search and Destroy / Suchen und Zerstören



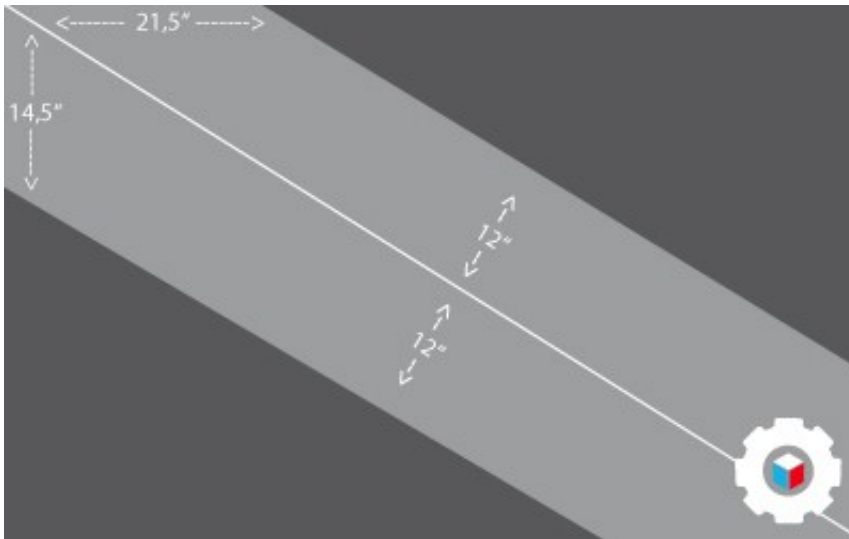
### 4. Hammer and Anvil / Hammer und Amboss



**5. Front-Line Assault / Frontal Angriff**



**6. Vanguard Strike / Feindberührung**



Folgende Teil-Missionen werden auf Tabletopmasterturnieren als Primär- oder Sekundär-Mission gespielt:

**Missionspool 1**

Contact Lost / Kein Kontakt (RB S. 231)  
 Scorched Earth / Verbrannte Erde (CA17 S. 70)

Targets of Opportunity / Gelegenheitsziele (CA17 S. 75)  
 Sealed Orders / Geheime Befehle (CA17 S. 78)  
 Vital Intelligence / Geheimdienst Informationen (CA18 S. 48)  
 The Four Pillars / Die Vier Säulen (CA18 S. 51)  
 Beachhead / Brückenkopf (CA18 S. 53)  
 Decapitation Strike / Enthauptungsschlag (CA18 S. 55)

**Missionspool 2**

Retrieval Mission / Bergungsmission (RB S. 218)  
 Big Guns Never Tire / Große Kanonen Ruhen Nie (RB S. 221)\*  
 Secure and Control / Sichern und Halten (RB S. 222)  
 Front-line Warfare / Krieg an der Front (CA17 S. 68)  
 Resupply Drop / Nachschubabwurf (CA17 S. 69)\*

\* = Diese Mission wurde durch uns leicht angepasst, siehe Beschreibung.

**Primär- und Sekundär-Missionen:**

Im folgenden werden die einzelnen Missionen beschrieben:

**Missionspool 1**

(Kurz Zusammenfassung – Details sind den original Missionen zu entnehmen)

**1. Contact Lost / Kein Kontakt, RB S. 231:**

- 6 frei platzierbare Missionszielmarker
- Zu Beginn des ersten eigenen Player Turns zieht man 1 Maelstromkarte.
- Ab Turn 2 eine Maelstrom-Karte pro gehaltenem Missionszielmarker zu Beginn des eigenen Player Turn.
- Extra Stratagem: 1 zusätzliche Maelstrom-Karte – bis 6 Karten – für 3 CP.

**1. Scorched Earth / Verbrannte Erde, CA17 S. 70:**

- 6 frei platzierbare Missionszielmarker.
- 1 Missionspunkt pro Missionszielmarker am Ende des eigenen Player Turn.
- Am Ende des eigenen Player Turn kann ein gehaltener Missionszielmarker in der gegnerischen

Aufstellungszone für 2 Missionspunkte abgebrannt werden. Von da an ist der Missionszielmarker für diese Teil-Mission keine Punkte mehr wert. Der Marker wird umgedreht oder anderweitig gekennzeichnet.

#### 1. Targets of Opportunity / Gelegenheitsziele, CA17 S. 75:

- 6 *frei* platzierbare Missionszielmarker.
- 3 Maelstrom-Karten *zu Beginn des eigenen Player Turn*.
- Alle nicht erfüllten Karten werden vor Beginn des nächsten eigenen Player Turn abgeworfen.
- Extra Stratagem: 1 Maelstrom-Karte zu Beginn des eigenen Player Turn auf der Hand behalten für 2 CP.

#### 1. Sealed Orders/ Geheime Befehle, CA17 S. 78:

- 6 *frei* platzierbare Missionszielmarker.
- *Zu Beginn des ersten eigenen Player Turn* 6 Maelstrom-Karten. (Karten sind alle verdeckt / geheim)
- Anschließend jeweils 5, 4, 3, usw. sobald alle Karten erfüllt oder abgeworfen worden wurden.
- Extra Stratagem: Am Ende des eigenen Player Turn *zusätzlich* bis zu 3 Maelstrom-Karten abwerfen für 1 CP.

#### 1. Vital Intelligence / Geheimdienst Informationen, CA18 S. 48:

- 5 *feste* Missionszielmarker.
- 1 Missionszielmarker in der Mitte des Spielfelds.
- 4 Missionszielmarker jeweils auf halber Entfernung von Spielfeldmitte in Richtung einer der Spielfeldecken.
- 1 Missionspunkt pro Missionszielmarker *am Ende jeder Battle Round*.
- *Zu Beginn jeder Battle Round* wird mittels eines W6 bestimmt, welcher Missionszielmarker 2 Missionspunkte wert ist, bei einer 6 sind alle 5 Missionszielmarker 2 Missionspunkte wert.

#### 1. The Four Pillars/ Die Vier Säulen, CA18 S. 51:

- 4 *feste* Missionszielmarker.
- Jeweils 1 Missionszielmarker 15" von der Spielfeldmitte aus in Richtung einer Spielfeldecke.
- 1 Missionspunkt für den Spieler oder die Spielern, der oder die *am Ende der Battle Round* mehr Marker hält, 3 Missionspunkte falls er oder sie alle 4 Marker hält. Alle Einheiten *ohne* die Battlefield Role "Troops" werden hier ignoriert.
- 1 Missionspunkt *am Ende der Battle Round*, für den Spieler oder die Spielerin, der oder die in dieser Battle Round am meisten Einheiten vernichtet hat.

#### 1. Beachhead / Brückenkopf, CA18 S. 53:

- 1 *fester* Missionszielmarker in der Spielfeldmitte.
- 2 *eingeschränkt* platzierbare Missionszielmarker in der eigenen Aufstellungszone, 8" von den Spielfeldkanten und 12" von anderen Missionszielmarker.
- Ab der zweiten Battle Round gibt es *zu Beginn des eigenen Player Turn* 1 Missionspunkt für den Missionszielmarker in der eigenen Aufstellungszone, 2 für den Missionszielmarker in der Mitte und 3 für den Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone.

#### 1. Decapitation Strike/ Enthauptungsschlag, CA18 S. 55:

- 6 *frei* platzierbare Missionszielmarker.
- *Zu Beginn des Player Turns* 3 Maelstrom-Karten bis maximal 6 Karten.
- Für jeden verlorenen *Charakter* muss *sofort* eine zufällige Maelstrom-Karte abgeworfen werden.
- Für den verloren Warlord müssen *sofort* W3 Maelstrom-Karten abgeworfen werden.

## Missionspool 2

(Kurz Zusammenfassung -Details sind den original Missionen zu entnehmen)

### 1. Retrieval Mission / Bergungsmission, RB S. 218:

- 4 *frei* platzierbare Missionszielmarker.
- 3 Missionspunkte pro Missionszielmarker *am Ende des Spiels*.

### 1. Big Guns Never Tire / Große Kanonen Ruhen Nie, RB S. 221:

- 4 *frei* platzierbare Missionszielmarker.
- 3 Missionspunkte pro Missionszielmarker *am Ende des Spiels*.
- [Regelanpassung] Nach der gegenseitigen Vorstellung der Armeeliste wählen beide Spieler bzw. Spielerinnen eine *beliebige* Schlachtfeldrolle. Gegnerische Einheiten mit dieser Schlachtfeldrolle erhalten *ObSec* und vergeben bei Vernichtung 1 Missionspunkt.

### 1. Secure and Control / Sichern Und Halten, RB S. 222:

- 2 *eingeschränkt* platzierbare Missionszielmarker, jeweils einer in den Aufstellungszonen.
- 3 Missionspunkte pro Missionszielmarker *am Ende des Spiels*.

### 1. Front-Line Warfare / Krieg An Der Front, CA17 S. 68:

- 4 *eingeschränkt* platzierbare Missionszielmarker nach der Seitenwahl: 2 Missionszielmarker 12" von den Aufstellungszonen, jeweils 1 Missionszielmarker in den Aufstellungszonen.
- 4 Missionspunkte für den Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone *am Ende des Spiels*.
- 1 Missionspunkt für den Missionszielmarker in der eigenen Aufstellungszone *am Ende des Spiels*.
- 2 Missionspunkte für die Missionszielmarker außerhalb der Aufstellungszonen *am Ende des Spiels*.

### 1. Resupply Drop / Nachschubabwurf, CA17 S. 69:

- 6 *frei* platzierbare Missionszielmarker.
- 3 Missionspunkte pro Missionszielmarker *am Ende des Spiels*.
- [Regelanpassung] Zu Beginn der dritten Battle Round wählt jeder Spieler bzw. Spielerin, beginnend mit dem Startspieler bzw. der Startspielerin, einen Missionszielmarker. Diese Missionszielmarker sind für diese Teil-Mission keine Missionspunkte mehr wert. Die ausgewählten Missionsmarker werden umgedreht bzw. auf andere Weise gekennzeichnet, das heißt: Ab da wird in dieser Teil-Mission nur noch um vier Missionszielmarker gespielt.

## Tertiär-Mission

In jedem Turnierspiel wird folgende tertiäre Teil-Mission gespielt:

- First Strike / Erstschlag (CA18): 1 Missionspunkt, wenn eine gegnerische Einheit *während der ersten Battle Round* vernichtet wurde.
- Slay the Warlord/ Töte den Kriegsherrn (CA18): 1 Missionspunkt *am Ende des Spiels*, wenn der gegnerische Warlord vernichtet worden ist.
- Line Breaker / Durchbruch (CA18): 1 Missionspunkt *am Ende des Spiels*, wenn sich mindestens ein eigenes Modell innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone befindet.
- Blood Bath / Blutbad (TTM): *Am Ende des Spiels* werden die Armeelistenpunkte von vollständig vernichteten Einheiten der einzelnen Spieler aufaddiert. Der Spieler mit der kleineren Summe erhält einen Missionspunkt.

Die drei „Sekundärmissionen“ aus dem Regelbuch und Chapter Approved werden für die Primär- und Sekundär-Missionen *ignoriert*, da sie in der Tertiär-Mission enthalten sind.

### Anmerkungen und Regelanpassungen:

Jede Kombi-Mission folgt einer an CA18 orientierten Abfolge von Missionszielmarkerplatzierung, Aufstellungswahl usw. (siehe *Ablauf vor Spielbeginn*).

Alle Missionszielmarker müssen immer *mindestens* 6“ von den Spielfeldkanten und mindestens 12“ voneinander platziert werden.

Alle Kombi-Missionen verwenden *maximal* 6 Missionszielmarker. Folgt dem *Ablauf vor der ersten Runde*. Missionszielmarker mit *fester* und mit *eingeschränkter* Platzierung haben „Vorrang“ gegenüber Missionszielmarker mit *freier* Platzierung.

Wenn die Missionen „Retrieval Mission“ oder „Big Guns Never Tire“ mit den Missionen „The Four Pillars“ oder „Vital Intelligence“ kombiniert werden, dann gelten die 4 Missionszielmarker, welche auf den Diagonalen liegen für „Retrival Missions“ bzw. „Big Guns never tire“.

Die Mission „Front-line Warfare“ kann nicht mit den Missionen „Beachhead“, „The Four Pillars“ oder „Vital Intelligence“ kombiniert werden.

Wenn die Mission „Beachhead“ mit der Mission „Secure and Control“ kombiniert wird, dann werden insgesamt drei Missionszielmarker platziert. Die Missionszielmarker, welche in den Aufstellungszonen platziert wurden, gelten dann für beide Teil-Missionen.

In allen Teil-Missionen gilt die Regel „Acceptable Casualties“ / „Akzeptable Verluste“ (CA18 S. 48f).

Entsprechend des Warlords müssen die fraktionsspezifischen Maelstrom-Karten verwendet werden.

In jeder Teil-Mission mit Maelstrom-Karten können nach der *Vorstellung der Armeelisten* bis zu 6 Karten aus dem Deck entfernt werden („Refined Strategy“/ „Raffinierte Strategie“, CA18 S. 55).

Wenn ein taktisches Missionsziel W3 Missionspunkte vergibt, dann vergibt es stattdessen fest 2 Missionspunkte. Bei W6 Missionspunkten gibt es fest 4 Missionspunkte. Ebenso belohnt das Abbrennen eines Missionszielmarkers in der Mission „Scorched Earth“ den Spieler mit 2 Missionspunkten, anstatt W3.

### Empfohlene Kombi-Missionen:

#### 1. Kombi-Mission:

- Vital Intelligence, CA18 S. 48
- Retrieval Mission, RB S. 218
- Tertiärmission, TTM

#### 2. Kombi-Mission:

- The Four Pillars, CA18 S. 51
- Secure and Control, RB S. 222
- Tertiärmission, TTM

#### 3. Kombi-Mission:



- Scorched Earth, CA17 S. 70
- Resupply Drop, CA17 S. 69
- Tertiärmission, TTM

#### 4. Kombi-Mission:

- Contact Lost, RB. S. 231
- Front-Line Warfare, CA17 S. 68
- Tertiärmission, TTM

#### 5. Kombi-Mission:

- Beachhead, CA18 S. 53
- Big Guns Never Tire, RB S. 221
- Tertiärmission, TTM

## 2 Armeeaufbau

Die Turnierorganisatoren können sich entscheiden, ob sie ihr Tabletopmastersturnier mit einer Armeegröße von entweder 1500, 1750 oder 2000 Punkten ausrichten möchten.

Die Armee muss Battle-Forged sein und darf unabhängig von der Armeegröße aus bis zu drei Kontingenten bestehen.

Alle Publikationen von Games-Workshop und ForgeWorld sowie alle FAQs und GW-Beta-Rules sind auf Tabletopmastersturnieren zugelassen und gehen bei deren Erscheinen automatisch in den Pool zugelassener Publikationen über. Nicht zugelassen sind ForgeWorld Beta-Rules. Teilnehmer und Teilnehmerinnen von Tabletopmastersturnieren müssen ihre eigenen Regeln in gedruckter oder digitaler Form, aber vor Allem lesbar, zum Turnier mitbringen.

Datasheets aus Indizes werden nur zugelassen, wenn es keine entsprechende Version im jeweiligen Codex oder ein Datasheet in einer neueren Publikation (z.B. Vigilus Defiant, Datasheet als Beipackzettel in der Miniaturenbox) gibt.

Das Flowchart "Index vs Codex" findet keine Anwendung auf Tabletopmastersturnieren. Das bedeutet, dass Auswahlen aus einem Codex keine Wargear-Optionen aus dem Index nutzen dürfen. Index-Datasheets verwenden – wenn vorhanden – die Punktkosten und Regeln aus dem Codex.

Die Regel "Understrength Units" findet keine Anwendung auf Tabletopmastersturnieren.

Alle optionalen Auswahlmöglichkeiten, die *vor dem Spiel* getroffen werden, müssen auf der Armeeliste vermerkt sein (Ausnahme: siehe Anmerkungen und Regelanpassungen: Refined Strategy) . Dies beinhaltet Psikräfte, Warlordtraits, Stratagems, Relikte u.ä. Stratagems, die *während der Aufstellung* verwendet werden, müssen nicht auf der Armeeliste vermerkt sein.

## 3 Ablauf vor Spielbeginn

1. *Vorstellung*: Stellt euch Eure Armeeliste und Eure Armee vor.
2. *Maelstrom-Karten entfernen*: Entfernt bis zu 6 Maelstrom-Karten aus Eurem Deck und informiert Euren Gegner oder Eure Gegnerin über die aussortierten Karten (CA18 "Refined Strategy").
3. *Geländedeklaration*: Deklariert gemeinsam das Gelände gemäß „Battlefield Terrain“ (CA18 S.62-65). Im Zweifelsfall entscheiden die Turnierorganisatoren.

4. *Feste Markerplatzierung*: Platziert alle Marker mit *fester* Platzierung.
5. *Freie Markerplatzierung*: Führt einen Roll-Off durch, um zu bestimmen, wer mit der *freien* Markerplatzierung beginnt und platziert sie abwechselnd. Achtet darauf, nur *genau so viele* Missionszielmarker mit *freier* Platzierung zu platzieren, dass von maximal 6 Missionszielmarkern noch genug für die *eingeschränkte* Markerplatzierung übrig sind.
6. *Seitenwahl*: Führt einen Roll-Off durch, um zu bestimmen, wer die Aufstellungszone wählen muss. (*Gewinner/in der Seitenwahl*.)
7. *Eingeschränkte Markerplatzierung*: Platziert, beginnend mit der *Gewinner/in der Seitenwahl*, alle Marker mit *eingeschränkter* Platzierung.
8. *Schachuhr*: Entscheidet euch für oder gegen den Einsatz einer Schachuhr. (Wenn eine Schachuhr verwendet wird, verständigt euch *jetzt* über die gemeinsame Bedienung und startet die Uhr mit 50% der verbleibenden Spielzeit für jeden Spieler bzw. Spielerin.)
9. *Aufstellung*: Die *Verlierer/in der Seitenwahl* stellt zuerst ihre gesamte Armee auf. Anschließend stellt die *Gewinner/in der Seitenwahl* ihre gesamte Armee auf.
10. *Initiative*: Die *Verlierer/in der Seitenwahl* wählt, wer den ersten Player Turn hat. Wenn die *Verlierer/in der Seitenwahl* den ersten Player Turn wählt, dann kann die *Gewinner/in der Seitenwahl* versuchen die Initiative zu stehlen.
11. *Zusatzaktionen*: Handelt alle Regeln ab, die „at the begin of the first Battle Round but before the first Turn begins“ stattfinden.
12. *Spielbeginn*: Beginnt mit dem ersten Player Turn und habt Spaß!

## 4 Gelände

Es gibt keine Vorschrift für die Regeln für das Gelände auf Tabletopmastersturnieren. Wir empfehlen jedoch den einzelnen Turnierorganisatoren ihren Teilnehmerinnen und Teilnehmern einen mündlichen oder schriftlichen Leitfaden mitzugeben, wie sie *ihr Gelände* spielen sollen.

## 5 Zeitspielregeln

Jedem Spieler und jeder Spielerin stehen 50% der zur Verfügung stehenden Spielzeit zu. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler mit einer Schachuhr spielen möchte, dann wird eine Schachuhr genutzt und beide Spieler verpflichten sich im Sinne des „Gentlemen’s Play“ gemeinsam zur korrekten Bedienung der Schachuhr.

Wenn die Zeit von einem der beiden Spieler abgelaufen ist, dann darf diese Spielerin bzw. dieser Spieler nur noch folgende Aktionen durchführen:

- Ablegen von Schutzwürfen,
- Ablegen von Moraltests,
- Punkte erhalten für erfüllte Maelstrom-Karten,
- Punkte erhalten für gehaltene Missionsziele.

Im Sinne des „Gentlemen’s Play“ verpflichtet sich die Spielerin bzw. der Spieler, dessen Zeit abgelaufen ist, zügig die erlittenen Verwundungen zuzuteilen und Schutzwürfe durchzuführen. Es dürfen zwar Maelstrom-Karten erfüllt werden (zum Beispiele „Halte Missionszielmarker X“), aber unter keinen Umständen neue gezogen werden.

Wenn keine Schachuhr verwendet wurde, dann muss auf andere Art und Weise etwaiges Zeitspiel nachgewiesen werden. Wir empfehlen so früh wie möglich, während des Spiels einen Schiedsrichter zu informieren, damit dieser eine Möglichkeit hat, sich ein unparteiisches Bild zu machen.

## 6 Basegrößen

Alle Modelle müssen auf den Bases stehen, welche in der aktuellen Version mitgeliefert werden. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, wie zum Beispiel bei Space Marine Bikes, so kann ausgesucht werden, auf welchen Bases, die Modelle stehen. Umbauten und "Count as"-Modelle müssen stets auf den aktuellen Bases stehen. Welches die aktuellen Bases für ein Modell sind, steht (in fast allen Fällen) in der "Beschreibung" im Online-Shop von Games-Workshop.

Abweichungen sind im Einzelfall im Vorfeld mit der jeweiligen Turnierorganisation direkt zu klären.

## 7 Legende

Kombi-Mission: Eine Kombination von 3 Teil-Missionen.

Teil-Mission: Eine Mission aus einer GW-Publikation mit Regeln für Markerplatzierung, Siegesbedingungen und evtl. Zusatzregeln.

Turnierpunkte: Durch eine Kombi-Mission erspielte Punkte, die über die Platzierung eines Spielers oder einer Spielerin bei einem Tabletopmastersturnier entscheiden.

Missionspunkte: Innerhalb einer Teil-Mission erspielte Punkte (in GW-Publikationen "Siegepunkte" genannt).

RB: Das Grundregelbuch der 8. Edition Warhammer 40k.

CA17: Das Ergänzungsbuch „Chapter Approved 2017“, zu deutsch: „In Nomine Imperatoris“.

CA18: „Chapter Approved 2018“

Player Turn: Englisch für "Spielerzug".

Battle Round. Englisch für "Spielzug".

ObSec: „Objective Secured“, eine Sonderregel mit gleicher Formulierung, die die meisten Einheiten mit Battlefield Role „Troops“ / „Standard“ besitzen. Alle diese Sonderregeln sind gleichwertig.

Battlefield Role: Englisch für "Schlachtfeldrolle".

Battle-Forged: Englisch für "in Schlachtordnung".

## ENGLISH VERSION

### 1 Missions and Scoring

In the Tabletopmasters Season 2019 a combination of two book missions are to be played in every game. These missions may be drawn from the basic rule book (BRB), Chapter Approved 2017 (CA17) or Chapter Approved 2018 (CA18). The players fight over 12 tournament points in a combi-mission. The combi-mission are always divided into three sub-missions; two sub-missions that may change from game to game and a third fixed sub-mission. Tournament points are achieved by winning one, two or all three of the sub-missions within a game. A player wins a sub-mission if he or she achieves more victory points by the described victory conditions of that sub-mission than their opponent. If the victory points for a sub-mission are drawn among the players then the tournament points for that sub-mission are split equally among the players. At the end of a one-day-tournament a maximum of 36 tournament points can be achieved (3 games) and at a two-day-tournament a maximum of 60

tournament points can be achieved (5 games).

The three sub-missions of each game are divided into a primary, a secondary and a tertiary mission concerning their value:

**Primary mission: 6 tournament points**

**Secondary mission: 4 tournament points**

**Tertiary mission: 2 tournament points.**

Tie break points: As a tie-breaker the difference in victory points of all three sub-missions is to be used.

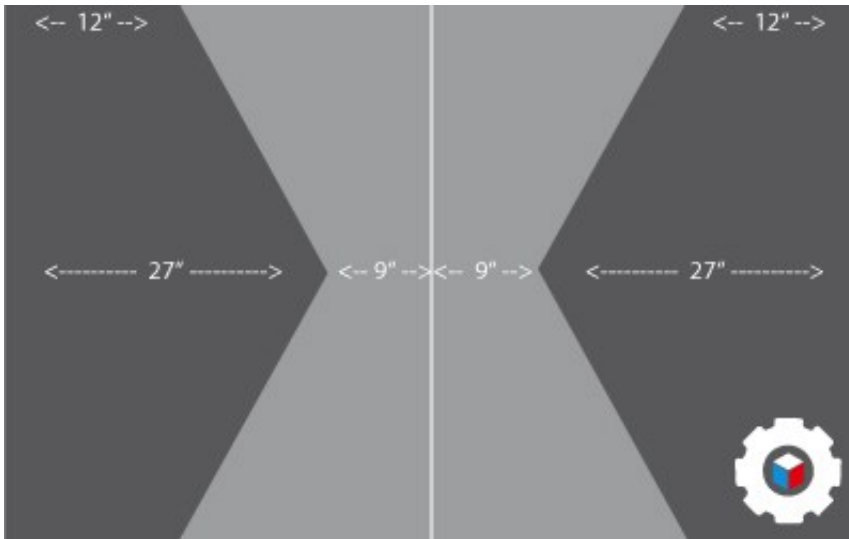
Example: At the end of a tournament game Cathryn has scored 13 victory points in the primary mission whereas her opponent Craig has only scored 9 victory points. Thus Cathryn wins the primary mission and is awarded 6 tournament points, whereas Craig is awarded zero tournament points. In the secondary mission Craig has scored 5 tournament points but Cathryn has scored only 3 tournament points. Thus Craig wins the secondary mission, awarding him 4 tournament points and zero tournament points to Cathryn. In the tertiary mission both players have scored two victory points, thereby drawing the tertiary mission and awarding both players one tournament point each. The final score is Cathryn 7:5 Craig. As a tie-breaker Cathryn is awarded +2 tie-breaker points ( $18-16=2$ ), whereas Craig is awarded -2 tie-breaker points ( $16-18=-2$ ).

### **Choosing of combi-missions and deployment zones:**

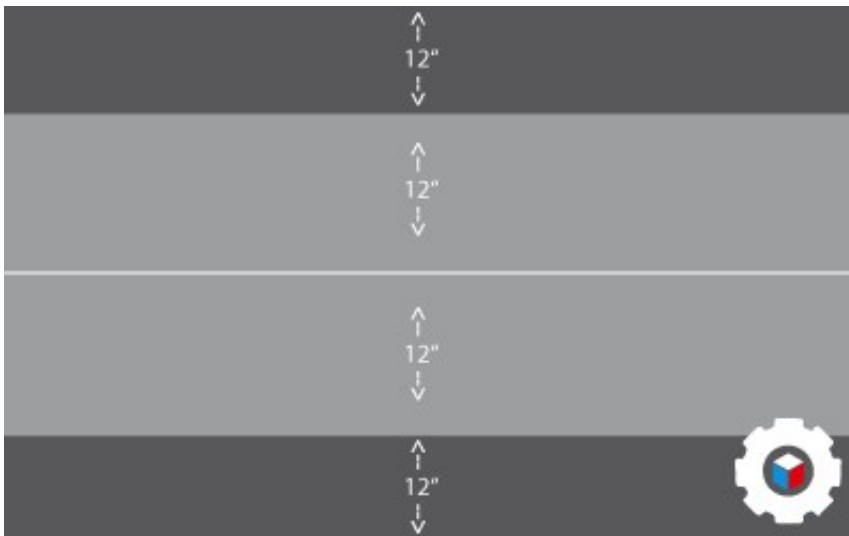
The tournament organizers choose the missions and deployment zones to be played on their tournament before the tournament (or if preferred before each tournament round). One mission from mission pool 1 always has to be combined with one mission from mission pool 2. The value of each sub-mission has to alternate between the two mission pools between each tournament round, for example if the primary sub-mission in round 1 is a mission drawn from mission pool 1 then in round 2 the primary mission has to be drawn from mission pool 2 and so forth. The tournament organizers may choose from which pool they draw the primary mission for round one first. Repetitions of missions and deployment zones over the course of the tournament are not forbidden but are to be avoided. Further down you may find 5 recommended combi-missions for tournament organizers.

The following deployment zones (BRB, pp. 216–217) may be played at Tabletopmasters tournaments.

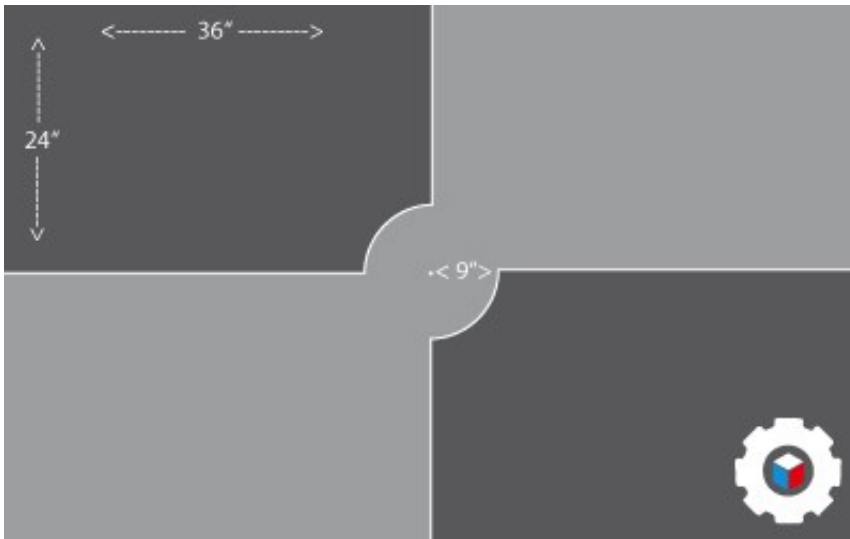
## **1. Spearhead Assault**



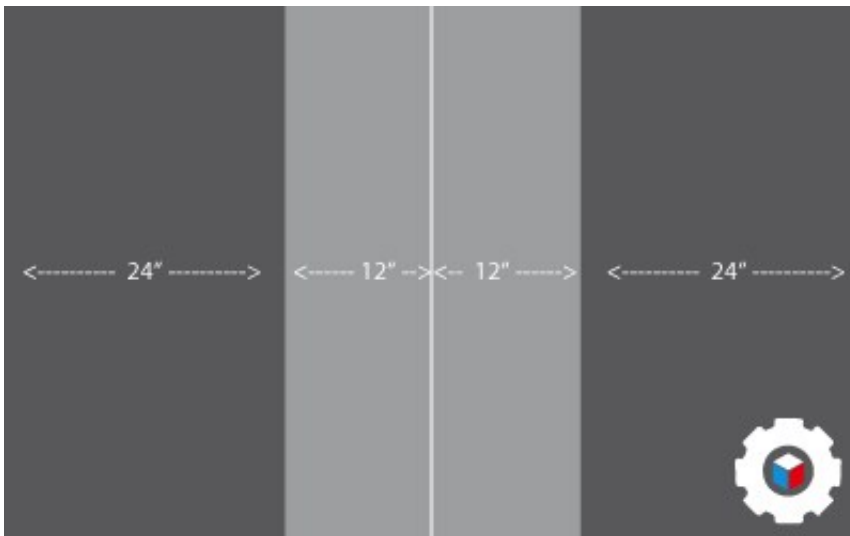
## 2. Dawn of War



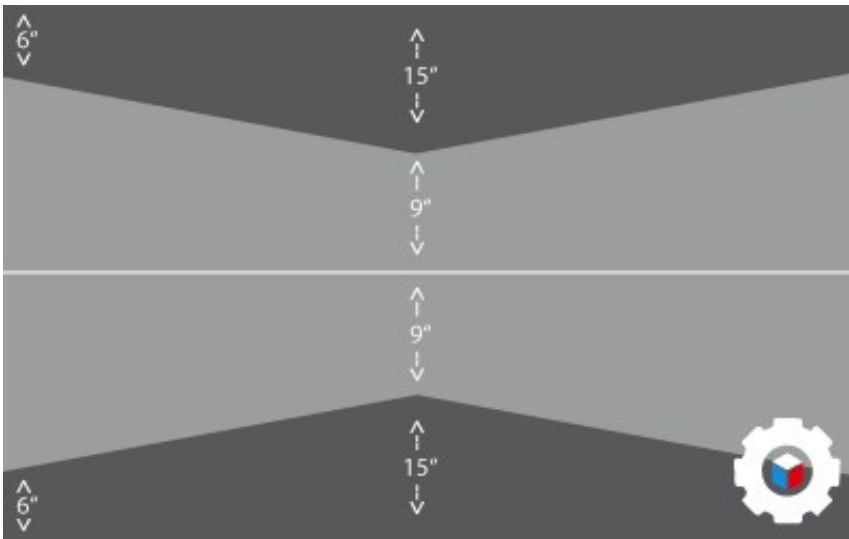
## 3. Search and Destroy



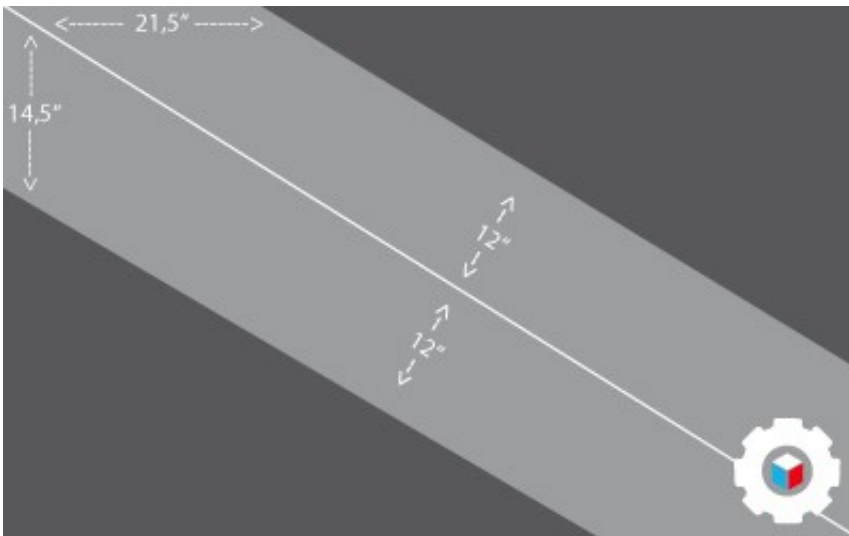
#### 4. Hammer and Anvil



#### 5. Front-Line Assault



**6. Vanguard Strike**



The following sub-missions are played at tabletopmasterstournaments, either as a primary or a secondary mission.

**Mission pool 1**

Contact lost (BRB p. 231)

**Mission pool 2**

Retrieval Mission (BRB p. 218)

Scorched Earth (CA17 p. 70)

Big Guns Never Tire (BRB p. 221)\*

Targets of Opportunity (CA17 p. 75)

Secure and Control (BRB p. 222)

Sealed Orders (CA17 p. 78)

Front-line Warfare (CA17 p. 68)

Vital Intelligence (CA18 p. 48)

Resupply Drop (CA17 p. 69)\*

The Four Pillars (CA18 p. 51)

Beachhead (CA18 p. 53)

Decapitation Strike (CA18 S. 55)

\* = These missions have been slightly modified, see their description further down.

Primary and secondary missions:

### **Mission pool 1:**

(Short Summary, please refer to the corresponding book for a full description)

Contact Lost, BRB p. 231:

6 *freely* placed objective markers.

Draw one card at the start of the first player turn.

Starting at the second battle round, each player draws one maelstrom card for each controlled objective marker at the start of their turn.

Extra Stratagem: Draw an additional card for 3 command points (maximum of 6 cards in hand).

Scorched Earth, CA17 p. 70:

6 *freely* placed objective markers.

1 victory point for each controlled objective marker at the end of each turn.

At the end of a player turn, a player that is controlling an objective marker in the opponent's deployment zone, may choose to burn it down for 2 victory points. The objective marker is subsequently removed from the game. Flip it over or signal some other way that is not to be used for this sub-mission anymore. The objective marker may still be active for the other sub-mission.



Targets of Opportunity, CA17 p. 75:

6 *freely* placed objective markers.

Draw 3 Maelstrom cards at the beginning of your own player turn.

Before drawing new cards at the beginning of your turn, discard all active tactical objectives.

Extra Stratagem: Keep on Maelstrom card active in your hand at the start of your turn for two command points.

Sealed Orders, CA17 p. 78:

6 *freely* placed objective markers.

Draw 6 Maelstrom cards at the start of your first player turn and keep them face down.

Once all objectives have been achieved, draw 5 new cards at the start of your turn, then 4 new cards and so on.

Extra Stratagem: Discard an additional 3 cards at the end of your turn for one command point.

Vital Intelligence, CA18 p. 48:

5 *fixed* objective markers.

1 objective marker in the centre of the battlefield.

4 objective markers halfway between the corners of the battlefield and the centre of the battlefield.

1 victory point for each controlled objective marker at the end of the battle round.

At the start of each battle round a d6 decides which objective marker is worth two VP at the end of the round. On a roll of a 6 all objective markers are worth two VP.

The Four Pillars, CA18 p. 51:

4 *fixed* objective markers.

Place one objective marker 15" away from the centre of the battlefield towards the corners of the battlefield.

1 VP for the player who controls more objective markers at the end of the battle round. If one player controls all 4 objective markers, he/she gains 3 VP instead. Only troops are scoring.

1 VP at the end of the battle round for the player who has killed more enemy units during this battle round.

Beachhead, CA18 p. 53:

1 *fixed* objective marker at the centre of the battlefield.

2 *limited* objective markers. One in each deployment zone, at least 8" from the edges of the battlefield and at least 12" away from each other.

Starting from the second battle round score VP for every controlled objective marker at the start of your turn as follows: 1 VP for the objective marker in your own deployment zone, 2 VP for the objective marker at the centre of

the battlefield, 3 VP for the objective marker in your opponent's deployment zone.

Decapitation Strike, CA18 p. 55:

6 *freely* placed objective markers.

Draw three Maelstrom cards at the start of your turn to a maximum of six in hand.

For every enemy character you destroy, your enemy must immediately discard one random active tactical objective.

If you destroy the enemy warlord, your opponent must discard d3 active tactical objectives instead.

### **Missionspool 2:**

Retrieval Mission, BRB p. 218:

4 *freely* placed objective markers.

3 VP for every objective marker you control at the end of the game.

Big Guns Never Tire, BRB p. 221:

4 *freely* placed objective markers.

3 VP for every objective marker you control at the end of the game.

[Rule adjustment] After introducing your army to your opponent, choose a battlefield role. Your opponent's units of the chosen battlefield role gain the „Objective secured“ Special Rule and a worth one VP if you destroy them.

Secure and Control, BRB p. 222:

2 *limited* objective markers, one in each deployment zone.

3 VP for every objective marker you control at the end of the game.

Front-Line Warfare, CA17 p. 68:

4 limited objective markers: 2 objective markers 12" away from the deployment zones, 1 objective markers in each deployment zone.

At the end of the game score VP for every controlled objective marker as follows: 1 VP for the objective marker in your own deployment zone, 2 Vp for the objective markers between the deployment zones, 4 VP for the objective marker in your opponent's deployment zone.

Resupply Drop, CA17 p. 69:

6 *freely* objective markers.

3 VP at the end of the game for every controlled objective marker.

[Rule adjustment] At the start of the third battle round, beginning with the player who went first, each player chooses and objective marker. Remove that objective marker from the battlefield.

**Tertiary mission:**

The following tertiary mission is played in every tabletopmasters tournament match:

„First Strike“ (CA18): 1 VP if you destroyed one enemy unit during the first battle round.

„Slay the Warlord“ (CA18): 1 VP at the end of the game if the enemy warlord has been destroyed.

„Line Breaker“ (CA18): 1 VP at the end of the game if you have at least one model within your opponent's deployment zone.

„Blood Bath“ (TTM): At the end of the game sum up the total points values of your units that have been fully destroyed during the game. The player who has the smaller total scores 1 VP.

**Annotations and rule adjustments:**

Every combimission uses the deployment rules from CA18.

Every combimission uses a maximum of 6 objective markers. Please follow the „before the game begins“ sequence further down.

If the mission „Retrieval mission“ or „Big Guns never Tire“ are combined with „The Four Pillars“ then the objective markers from „The four Pillars“ are also used for the other two missions.

The mission „Frontline Warfare“ cannot be combined with either „Beachhead“, „Vital Intelligence“ or „The Four Pillars“.

If „Secure & Control“ is combined with „Beachhead“, place a total of three objective markers. The objective markers in the deployment zones are used for both missions.

The rule „Acceptable Casualties“ (CA18 p. 48f) is in effect in every match.

The rule („Refined Strategy“, CA18 p. 55) is in effect in every match.

If a tactical objective tells you to score d3 VP, score 2 VP instead. If a tactical objective tells you to score d6 VP, score 4 VP instead. In the mission „Scorched Earth“ don't score d3 VP for burning down objective markers, score 2 instead.

**Recommended Combimissions:****1. Combimission:**

Vital Intelligence, CA18 p. 48

Retrieval Mission, BRB p. 218

**2. Combimission:**

The Four Pillars, CA18 p. 51

Secure and Control, BRB p. 222

**3. Combimission:**

Scorched Earth, CA17 p. 70

Resupply Drop, CA17 p. 69

#### 4. Combimission

Contact Lost, BRB. p. 231

Front-Line Warfare, CA17 S. 68

#### 5. Combimission:

Beachhead, CA18 S. 53

Big Guns Never Tire, BRB S. 221

## 2 Army Composition

The tournament organizers can decide whether they want to arrange a tournament with armies consisting of 1500, 1750 or 2000 points.

The army must be battle-forged and may consist of up to three detachments, regardless the army size.

All of Games Workshop's publications, FAQs and GW-Beta-Rules are allowed at the Tabletopmasters tournaments. That also concerns any future publications of these kinds, which are included on this list immediately upon their release. However, this does not apply to Forgeworld Beta-Rules, which are not allowed. Participants of Tabletopmasters tournaments must bring their own rules to the tournament; this can be in either printed or digital form – the important part is that they're easily readable.

Datasheets from Indices are only allowed when there is no corresponding version in the particular Codex nor when there's a datasheet in a newer publication (e. g. Vigilus Defiant, datasheet as an additional piece of paper within the model's packaging).

The flowchart "Index vs Codex" has no application at Tabletopmasters tournaments. This means that datasheets from a Codex are not allowed to use wargear options from the Index. The Index datasheets use – if available – the point values and rules from the Codex.

The "understrength units" rule has no application at Tabletopmasters tournaments.

All optional choices that one can make *before the game*, must be noted down on the army list (exception: see notes and rules adjustments, "Refined Strategy"). This includes psychic powers, warlord traits, stratagems, relics etc. Stratagems that are used *during deployment* do not have to be noted down on the army list.

## 3 Sequence: Before the game begins

1. *Introduction*: Introduce your armies and army lists to each other.
2. *Maelstrom cards removal*: Remove up to 6 Maelstrom cards from your deck and inform your opponent about the selected cards (CA18 "Refined Strategy").
3. *Terrain declaration*: Declare the different pieces of terrain together according to "Battlefield Terrain" (CA 18 p. 62-65). In case you cannot agree at all, the decision is made by a judge.
4. *Fixed objective markers placement*: Place all the objective markers with *fixed*
5. *Free objective markers placement*: Do a roll-off in order to determine who starts the process of the *free*

markers placement and then place them alternately. Be careful to place only *exactly as many* objective markers with *free* placement, so that you can place some *limited* objective markers later on, as you can only place 6 objective markers in total.

6. *Choosing deployment zones*: Do a roll-off. The winner chooses his/her deployment zone first, the other player gets the other deployment zone.
7. *Limited objective markers placement*: Beginning with the player who won the last roll-off, place objective markers with limited placement options.
8. *Chess clock*: Choose whether you want to use a chess clock in your game. If a chess clock is to be used, agree on how it will be operated by both players and help each other throughout the game in its operation. Start the clock with 50% of the remaining match time for each player.
9. *Deployment*: The loser of the last roll-off deploys his/her entire army first. Afterwards the winner of the last roll-off deploys his/her entire army.
10. *Initiative*: The loser of the last roll-off may choose whether to go first or if the winner of the roll-off should get the first turn. In case the loser wants to go first the other player may choose to steal the initiative.
11. *Additional pregame actions*: Execute all rules that happen "at the start of the game" or "at the start of the first battle-round but before the first turn begins".
12. *Start of the Game*: Start the first player turn and have fun!

## 4 Terrain

There are no regulations concerning the terrain at the Tabletopmasters tournaments. However, we recommend to the tournament organizers that they provide the players a set of guidelines to how they could play their terrain. This could be carried out in a written form or simply by oral declaration.

## 5 „Run out the clock“ rules

Every player has 50% of game time at their disposal. If one of the players wants to use a chess clock, then the chess clock is to be used and both players commit to operate it correctly and in a fair manner.

Once one player's time is up, this player is only allowed to execute following actions:

- Saving throws (including „Feel no Pain“ throws and the like),
- Moral checks,
- Obtaining points for fulfilled Maelstrom cards,
- Obtaining points for controlled objectives.

In the spirit of the game the player whose time was up commits to allocating wounds and to rolling saving throws promptly. Maelstrom objective cards may be achieved (e. g. "hold objective marker X"), but it is under no circumstances allowed to generate new objectives cards.

If the chess clock has not been used, *it has to be proven in some other way that the "run out the clock" has happened*. We recommend that you inform a judge as quickly as possible during the game, so that they can form an unbiased opinion of their own.

## 7 Base sizes

All models have to be placed on the bases which are delivered with the particular model in the most recent version. If there are several possibilities – like for example with Space Marine Bikes – one can choose one of the base sizes. Conversions and "count as"-models must always be placed on the up-to-date bases. The information on which base size is appropriate for a particular model can be found (in almost all cases) in the model's "Description" section in the Games Workshop online store.

Deviations of the correct base size are to be reconciled with the respective tournament organizers in each case, before the event.

## 8 Glossary

Combi-Mission: A combination of three sub-missions.

Sub-mission: A GW Bookmission with rules for objective marker placement, victory conditions and additional special rules.

Tournament points: Points gained through winning a sub-mission. Tournament points primarily decide over your ranking at Tabletopmasters tournaments.

Victory points: Points scored within a sub-mission (In-game points).

BRB: The basic rulebook Warhammer 40k 8th edition.

CA17: Chapter Approved 2017

CA18: Chapter Approved 2018

ObSec: „Objective Secured“, a special rule within many codices that troop choices have under certain conditions. All of these rules are equivalent.